SNSP-AVDF-FAH

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

TABLE DES MATIÈRES

C'EST PARTI! UTILISER LA CARTOUCHE SUPER DANY 4

JOUER A SUPER DANY: COMMANDES DE CONTRÔLE 5

L'HISTOIRE DE SUPER DANY... 5

L'ÉCRAN TITRE 6

L'ÉCRAN DES OPTIONS 7

FAITES LA CONNAISSANCE DES PERSONNAGES 7

CE QUE VOUS ALLEZ TROUVER DANS LE JEU 8

CONTRÔLER LES PERSONNAGES 10

OH NON! RIEN NE VA PLUS! 11

POUCE! 12

LES ÉTAPES 12

DES MONSTRES EFFRAYANTS 12

LES PETITS OBJETS DU DÉSIR 15

LE JEU BONUS 16

DES PETITS CONSEILS POUR CEUX QUI ONT DES PROBLÈMES 17

ENTRETENIR VOTRE CARTOUCHE SUPER DANY 18

C'EST PARTI!

UTILISER LA CARTOUCHE SUPER DANY

* Installez votre Super Nintendo en suivant les indications du manuel d'instructions.

* Vérifiez tout d'abord que votre Super Nintendo est bien éteinte (OFF), insérez-y la cartouche Super Dany, l'étiquette face à vous, et appuyez fermement.

* Allumez votre Super Nintendo (ON). Patientez un instant et l'écran Nintendo apparaîtra. L'écran titre Super Dany s'affichera ensuite et vous pourrez commencer à jouer!

* Si l'écran Nintendo ou l'écran titre Super Dany ne s'affiche pas, éteignez votre Super Nintendo (OFF). Vérifiez que celle-ci est correctement installée et que la cartouche Super Dany est bien insérée, puis appuyez à nouveau sur le bouton ON.

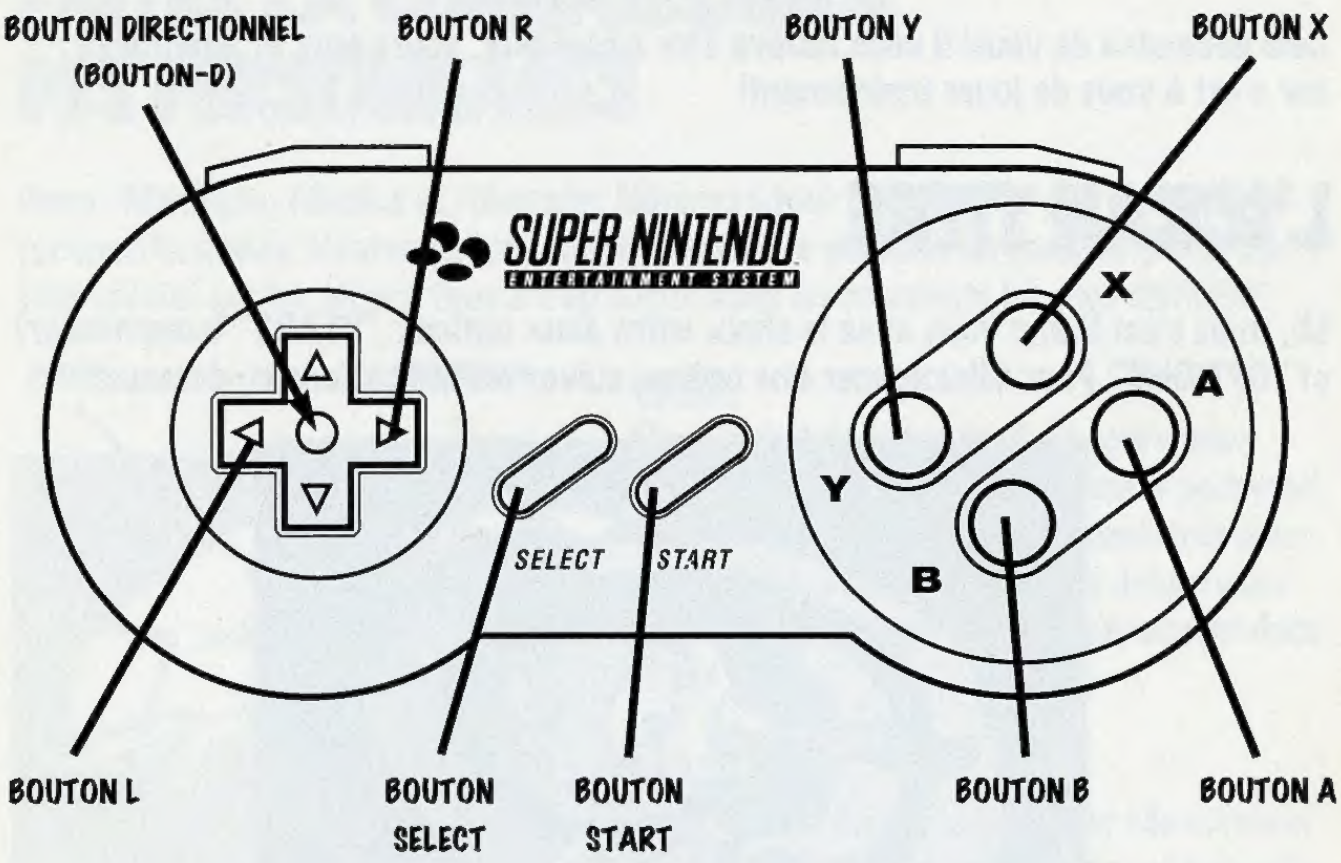
ET N'OUBLIEZ PAS: assurez vous toujours que votre Super Nintendo est éteinte (OFF) avant d'y insérer ou de retirer votre cartouche Super Dany.

JOUER À SUPER DANY

COMMANDES DE CONTROLE:

Avant de commencer le jeu, prenez le temps de vous familiariser avec les déplacements et les fonctions des boutons de contrôle de votre Super Nintendo.

LES COMMANDES DE CONTROLE DE LA SUPER NINTENDO



L'HISTOIRE DE SUPER DANY...

Dany et ses camarades Mathilde, Marius et Norbert regardaient la télévision depuis une minute quand soudainement, sans aucun signe d'avertissement... FKZOW! les quatre compagnons furent éblouis par la lumière d'un rayon mystérieux que leur projeta le Docteur T.V., ce fameux présentateur de télévision qui avait été renvoyé par tous les réseaux pour être -ne mâchons pas nos mots- fou. Voire dément. Complètement cinglé en fait!

Le sinistre faisceau lumineux du Docteur T.V. transporta Dany et ses amis jusqu'à son château médiéval... ou plutôt son imitation de château: en effet, il est généré par un ordinateur. Mais malheureusement pour Dany et ses amis, leur situation n'est que trop réelle: Norbert est retenu prisonnier par le Docteur T.V. dans sa tour. Dany et sa bande parviendront-ils à surmonter cinq étapes truffées de stratagèmes et pièges afin de délivrer Norbert, s'échapper du château et débarrasser la terre de l'ignoble Docteur T.V. une fois pour toutes?

Cela dépendra de vous! Il vous faudra être audacieux, courageux et aventurier, car c'est à vous de jouer maintenant!

L'ÉCRAN TITRE

Eh, mais c'est Dany! Vous avez le choix entre deux options: "START" (commencer) et "OPTIONS". Pour sélectionner une option, suivez les indications ci-dessous:

L'ÉCRAN TITRE

* Appuyez sur le bouton-D vers le bas ou vers le haut pour mettre une option en surbrillance.

* Appuyez sur le bouton START (commencer) pour sélectionner l'option en surbrillance.

À ce stade, comme vous l'avez deviné, le jeu peut commencer!

L'ÉCRAN DES OPTIONS

Trois options vous sont présentées: "MUSIC ON" (musique), "SOUND ON" (sons) et "EXIT" (quitter). Vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) la musique et les sons pendant le jeu, puis retourner à l'écran titre en sélectionnant "EXIT".

FAITES LA CONNAISSANCE DES PERSONNAGES

Dany, Mathilde, Marius et, bien sûr, Norbert (dont vous n'avez pas le contrôle) forment la bande. Heureusement, chaque membre possède un pouvoir personnel très spécial qui les aidera tous à s'en sortir dans les moments les plus difficiles.

DANY.
C'est le chef de la bande; il est courageux, intelligent, loyal et fort. Son pouvoir personnel est un rayon commandé à distance très puissant -l'instrument idéal pour se débarrasser des créatures désagréables apparaissant dans le jeu!

MATHILDE.
C'est la seule fille de la bande, et elle est aussi douée que Dany; elle est effrontée et très agile. Sa spécialité: faire la roue par-dessus les monstres et les brèches.

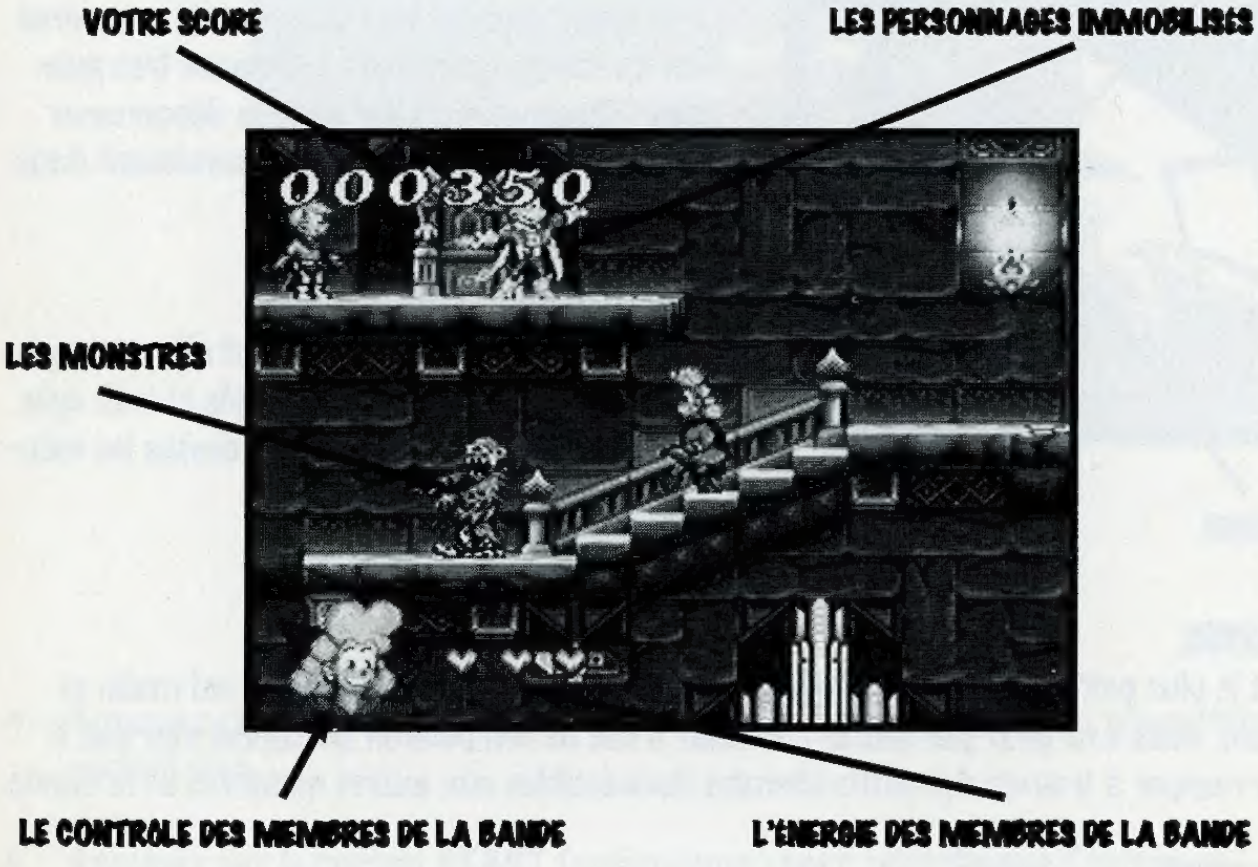
MARIUS.
C'est le plus petit membre de la bande, mais il a une forte personnalité. Il est malin et coquin, mais il ne peut pas sauter très haut. Il use de son pouvoir personnel plus bas: il peut ramper à travers des petits chemins inaccessibles aux autres membres de la bande.

NORBERT.
C'est l'anti-héros de la bande; il est malchanceux et maladroit mais gentil - et surtout, il court un grand danger!

CE QUE VOUS ALLEZ TROUVER DANS LE JEU

Les aventures de la bande commencent dans les profondeurs du sous-sol où se trouvent les cachots du château, se poursuit à l'intérieur du château lui-même, dans les salles supérieures puis sur les remparts, avant de se terminer dans le quartier général du Docteur T.V.: la tour de contrôle.

À l'exception de la tour de contrôle du Docteur T.V., chaque étape comprend trois ou quatre niveaux. Pour que toute la bande puisse quitter un niveau, un des membres doit trouver un poste de télévision. Ouf! Dans la tour de contrôle du Dr. TV, les choses sont un peu différentes. Il n'y a pas de monstres à vaincre, mais il y a une foule d'interrupteurs. Ils doivent tous être activés pour que la bande puisse quitter le niveau.



LE CONTRÔLE DES MEMBRES DE LA BANDE.
Vous pouvez contrôler les trois membres de la bande, mais seulement un à la fois. Pour savoir comment passer d'un membre à un autre, reportez-vous à la section CONTRÔLER LES PERSONNAGES, page 10.

LES PERSONNAGES IMMOBILISÉS.
Pendant que vous contrôlez un membre de la bande, les deux autres s'immobilisent sur place, pétrifiés, et il ne peut rien leur arriver jusqu'à ce que vous repreniez leur contrôle.

L'ÉNERGIE DES MEMBRES DE LA BANDE.
Elle est représentée par des coeurs. Au début du jeu, chaque personnage possède trois coeurs; un personnage perd un coeur lorsqu'il touche un monstre, ou tout autre créature aussi désagréable! Si un membre de la bande perd ses trois coeurs, il est automatiquement éliminé du jeu et vous devez recommencer depuis le début du niveau. Sachez que vous pouvez accumuler de l'énergie en ramassant des coeurs pendant le jeu (voir la section LES PETITS OBJETS DU DÉSIR, page 15).

VOTRE SCORE.
Vos points augmentent à mesure que vous éliminez des monstres du jeu. Obtiendrez-vous le meilleur score?

OBJET TENU.
C'est l'objet que tient dans la main le personnage dont vous avez le contrôle. Notez que lorsqu'un niveau est terminé, l'énergie de la bande reste la même et tout objet ramassé est perdu.

LES MONSTRES.
Évitez-les ou, mieux encore, débarrassez-vous-en (Dany sait bien le faire). Pour plus de détails sur les monstres, reportez-vous à la section DES MONSTRES EFFRAYANTS, page 12.

CONTRÔLER LES PERSONNAGES

Ne l'oubliez pas: vous ne pouvez contrôler qu'un seul membre de la bande à la fois et vous ne pouvez passer à un autre personnage que lorsque celui-ci est debout.

SE PROMENER tranquillement à travers l'écran.

* Appuyez sur le bouton-D vers la DROITE ou vers la GAUCHE selon la direction que vous voulez prendre.

Piquer un **SPRINT** (mais faites attention de ne pas foncer dans quelque chose de mauvais!)

* Maintenez le bouton-D enfoncé vers la DROITE ou vers la GAUCHE selon la direction que vous voulez prendre.

SAUTER verticalement, ou vers la droite ou la gauche. Un personnage peut être guidé vers la droite ou vers la gauche lorsqu'il est en l'air.

* Si vous appuyez sur le bouton B lorsque le personnage ne bouge pas, il sautera verticalement.
* Si vous appuyez sur le bouton B lorsque le personnage se déplace vers la gauche ou vers la droite, il sautera dans ces directions.

S'ACCROUPIR.

Utile pour éviter les tirs des monstres et prendre des objets (voir LES PETITS OBJETS DU DESIR en page 15). Lorsqu'un personnage se trouve juste devant un objet, accroupissez-vous et il le ramassera.

* Appuyez sur le bouton-D vers le BAS pour que le personnage s'accroupisse et prenne un objet s'il se trouve juste devant lui.

APPUYER SUR LES INTERRUPTEURS.

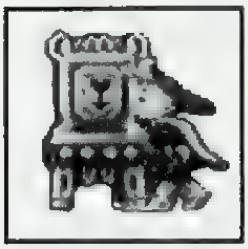
Cherchez des interrupteurs sur les murs: il s'en passe des choses lorsque vous appuyez dessus!

* Maintenez le bouton-D enfoncé vers le HAUT pour placer votre personnage devant l'interrupteur.
* Appuyez sur le bouton X pour appuyer sur l'interrupteur.

TENEZ BON!

Lorsqu'un des personnages se trouve au bord d'une plate-forme, il s'accroche au bord de celle-ci pendant un court moment avant de tomber.

* Appuyez sur le bouton-D vers le HAUT pour monter sur une plate-forme.



POUSSER DES OBJETS.

C'est très simple: lorsqu'un des personnages heurte un objet qui peut être déplacé, en courant ou en marchant, il le pousse.

UTILISER LES POUVOIRS PERSONNELS.

Si vous voulez en savoir plus sur les pouvoirs personnels, reportez-vous à la section FAITES LA CONNAISSANCE DES PERSONNAGES, page 7.

* Appuyez sur le bouton X pour utiliser le pouvoir personnel d'un des personnages.

PRENDRE LE CONTRÔLE D'UN AUTRE PERSONNAGE.

Vous ne pouvez pas prendre le contrôle d'un autre membre de la bande lorsque Marius se déplace en rampant.

* Appuyez sur le bouton L ou R pour passer à un autre personnage.
* Appuyez sur un autre bouton de votre choix pour prendre le contrôle de ce personnage.

AH NON! RIEN NE VA PLUS!

Ne vous alarmez pas: recommencez le niveau, c'est tout. Comment? Lisez ce qui suit...

POUCE!

Si vous désirez faire une petite pause pendant le jeu, sans abandonner, vous pouvez immobiliser l'action, mais pas pendant trop longtemps.

* Appuyez sur le bouton START pour immobiliser l'action; l'écran se noircit et un menu apparaît.

* Appuyez sur le bouton-D vers le haut pour sélectionner "continue" (continuer). Confirmez à l'aide du bouton START.

* Appuyez sur le bouton-D vers le bas pour sélectionner "restart" (recommencer); Le niveau recommence du début et vous donne une nouvelle chance.

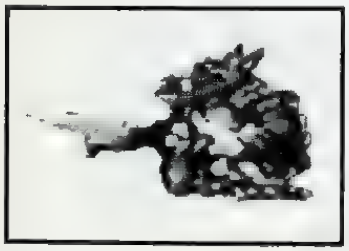
LES ÉTAPES

Faites attention aux plates-formes friables, aux liquides empoisonnés et aux pointes de fer. Et ne vous arrêtez pas pour converser avec les différents monstres car ils ne vous veulent pas du bien! Voici quelques-uns des monstres que vous allez croiser.

DES MONSTRES EFFRAYANTS

Les monstres clignotent lorsqu'ils ont été blessés.

LES RATS GÉANTS.
On les trouve principalement dans les passages souterrains; ils apparaissent parfois en groupe, jusqu'à cinq. Prends garde, Dany! Accroupis-toi avant de leur tirer dessus!



LES LUTINS.
Leurs visages sont déformés par la haine; ils portent une armure en cuir et brandissent des pointes de fer très aiguisées. Vous les trouverez sous terre et dans le château, parfois par deux. Faites attention! Ils s'attaqueront à un per

sonnage si celui-ci se trouve dans les parages. Certains lutins ont des boucliers qui les protègent des tirs, alors, Dany, mieux vaut les éliminer par derrière!

LES ARAIGNÉES GÉANTES.
Elles vivent sous terre et dans le château. Méfiez-vous: elles tissent des toiles pour tenter d'attraper les membres de la bande. Ne touchez pas à une toile d'araignée, vous perdrez de l'énergie! C'est à Dany de tirer sur la toile pour la détruire.

LES SCORPIONS GÉANTS.
Ils logent sous terre et dans le château. Ils pourchassent nos personnages lorsqu'ils s'en approchent et se servent de leur queue pour tirer. Afin de vous en débarrasser, tirez quatre coups à la suite le plus vite possible, sinon le scorpion ne disparaîtra pas. Remarque: Mathilde peut utiliser un scorpion comme tremplin et le paralyser momentanément.

LE COBRA.
Prenez garde! Il essayera d'hypnotiser les personnages grâce à son rayon hypnotique!

LES ZOMBIS.
Ils se cachent dans les passages souterrains, dans le château et sur les remparts, et sont parfois en groupe de cinq. Le rayon de Dany commandé à distance ne leur fait que très peu d'effet, alors ne vous en approchez pas trop! Pour les éviter, essayez de trouver un autre chemin, sinon, ouvrez une trappe ou un mur.

LES MOMIES.
Elles se trouvent dans des cercueils dans le château et sur les remparts. Attention: lorsqu'une momie explose, elle dégage un nuage de poussière mortelle, alors gardez vos distances. Notez que les boucliers n'arrêtent pas une momie.

LES SQUELETTES.
Ils errent dans les passages souterrains, dans le château et sur les remparts. Dany doit utiliser son rayon commandé à distance lorsqu'un squelette brandit son épée et rabaisse son bouclier. Attention! Certains squelettes reviennent même s'ils ont été éliminés...

Restez vigilants car vous rencontrerez aussi des sorcières qui ricanent, des armures complètes, des chauves-souris, des dinosaures volants, des singes, des gargouilles en pierre et des épées magiques.

MÉFIEZ-VOUS DES PIÈGES!

Oui, il y a de nombreux pièges à éviter, alors lisez bien ce qui suit pour en savoir plus.

LES MURS.
Ils bloquent généralement le passage, mais si vous appuyez sur le bon interrupteur certains se soulèveront ou s'abaisseront.

LES DALLES.
Certaines deviennent des ascenseurs si vous appuyez sur un interrupteur; d'autres s'écroulent sous le poids de Dany ou Mathilde.

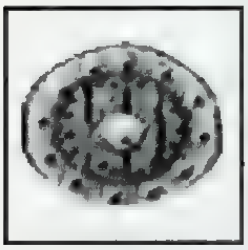
LES ESCALIERS.
Certaines s'écroulent, d'autres se transforment en toboggans ou possèdent des marches en moins!

L'EAU.
Aucun de nos amis ne sait nager, alors ne les jetez pas à l'eau!

LA LAVE.
N'y touchez pas, elle brûle! Parfois, des dalles peuvent servir à la traverser.

LES PETITS OBJETS DU DÉSIR

Vous trouverez des objets éparpillés un peu partout. La plupart des objets peuvent être ramassés, mais certains doivent être poussés. Ramassez les objets suivants et essayez de voir quel est leur fonction (ils agissent toujours au moment approprié). Un personnage ne peut tenir qu'un objet à la fois et lorsqu'il ramasse un nouvel objet, il dépose celui qu'il tenait avant. De plus, souvenez-vous qu'un objet ne peut être utilisé qu'une seule fois à chaque niveau.



LE BOUCLIER.
Il apparaîtra devant un des membres de la bande pour le protéger des tirs des monstres. Retenez qu'un personnage ne peut marcher que s'il est en possession d'un bouclier.

LA CLEF.
Certaines portes doivent s'ouvrir à l'aide d'une clef.

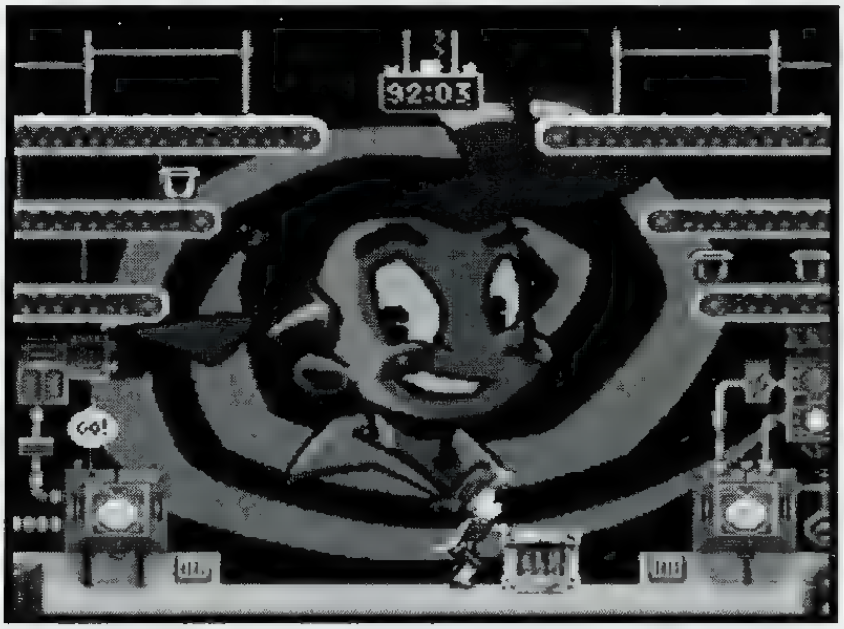
LES POTIONS MAGIQUES.
Il y a trois différentes couleurs de potion magique et selon la couleur, elles donnent ou enlèvent de l'énergie (représentée par des c urs).
La potion bleue donne un c ur.
La potion rouge donne trois c urs d'un coup.
La potion verte donne deux c urs... ou en enlève un! Allez-vous prendre le risque?

LE CASQUE.
Il protège les personnages des monstres volants. Beurk!

LA FLUTE.
Lorsque le cobra apparaît, utilisez la flûte pour le faire entrer en transe pendant un petit moment.

LE JEU BONUS

Il y a des jeux bonus à certains niveaux que vous pourrez trouver en passant par la porte bonus. Dans le jeu bonus, vous verrez Dany dans une fabrique de pots de yaourt où il devra attraper les pots de yaourt.



LE JEU BONUS

Pouvez-vous aider Dany à attraper les pots qui tombent dans la caisse? Essayez d'en attraper autant que possible pour obtenir des point bonus!

AIDEZ-MOI, JE N'EN PEUX PLUS!

DES PETITS CONSEILS POUR CEUX QUI ONT DES PROBLÈMES

* Entraînez-vous à manipuler les différents membres de la bande au premier niveau.

* Si vous n'y arrivez pas, ne désespérez pas! Essayez plusieurs fois jusqu'à ce que vous réussissiez! Aussi bête que cela paraisse, il est parfois utile de passer à autre chose jusqu'à ce que l'inspiration vienne.

* Sachez qu'un des membres de la bande est un peu ahuri lorsqu'un monstre le frappe.

* Les personnages peuvent pousser certains objets, tels que les caisses, ou monter dessus. Ce sera notamment plus facile pour le petit Marius d'atteindre d'autres hauteurs.

* Souvenez-vous que Dany peut sauter et tirer en même temps.

* Pour un saut plus long, prenez de l'élan.

* Méfiez-vous des pointes de fer car elles éliminent un personnage sur le champ.

* Attention à certains objets qui ne paraissent pas dangereux...!

* L'établissement d'une carte de chaque niveau peut être utile, car vous y verrez là où se trouvent les différents monstres et objets.

* Vous pouvez arrêter les épées magiques en appuyant sur le bon interrupteur.

* Si un des personnages tombe trop bas, il se fera mal. Mathilde est la plus forte et Dany est le plus faible. Essaye de découvrir par toi-même où doit s'arrêter la chute de chaque personnage pour qu'il ne soit pas assommé. Le tout est de ne pas faire trop d'erreurs quand vous jouerez pour de bon!

* Si Mathilde heurte un monstre alors qu'elle est en train de faire la roue, elle sera assommée. Mais si elle heurte un objet à la place (par exemple une chaise), elle rebondira dessus et volera encore plus haut!

ENTRETENIR VOTRE CARTOUCHE SUPER DANY

Lorsque vous ne jouez pas, assurez-vous que la cartouche Super Dany est bien rangée dans sa boîte afin de ne pas l'abîmer.

* N'exposez pas votre cartouche à l'eau, à la poussière ou à des températures extrêmes. Vérifiez qu'elle est complètement sèche avant de l'utiliser.

* N'essayez pas de la démonter.

* Ne la pliez pas et ne la soumettez pas à des chocs violents.

* Pour nettoyer une cartouche sale, essuyez-la soigneusement à l'aide d'un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse. N'utilisez ni paraffine, ni diluant, alcool ou autre dissolvant.

Ce produit est garanti pour une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Interactive Entertainment ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande et son adaptation à un usage particulier.

INHOUD

BEGINNEN MAAR! HET GEBRUIK VAN DE SUPER DANY CASSETTE	20
SUPER DANY SPELEN: DE BESTURING!	21
HET VERHAAL TOT NU TOE...	21
HET TITELSCHERM	22
HET OPTIESCHERM	23
MAAK KENNIS MET DE BENDE	23
WAT KRIJG JE TE ZIEN TIJDENS HET SPEL?	24
HET BESTUREN VAN DE BENDE-LEDEN	26
OH NEE! HET IS HELEMAAL VERKEERD GEGAAN!	27
WACHT EVENTJES!	28
DE LEVELS	28
ENGE MONSTERS	28
KLEINE HEBBEDINGETJES	31
HET BONUSSPEL	32
SPEELADVIES VOOR GEKWELDE GEESTEN	33
ZORG GOED VOOR JE SUPER DANY CASSETTE!	34

BEGINNEN MAAR!

HET GEBRUIK VAN DE SUPER DANY CASSETTE

* Stel je Super Nintendo in zoals staat beschreven in de handleiding.

* Met je Super Nintendo UIT, stop je de Super Dany cassette in je Super Nintendo met het label naar je toe en druk je de cassette stevig naar beneden.

* Zet de machine AAN. Na ongeveer een seconde zal het Nintendo scherm verschijnen. Wanneer je het Super Dany titelscherm te zien krijgt, ben je klaar om Super Dany te spelen!

* Als het Nintendo scherm of Super Dany titelscherm niet verschijnt, zet je de machine UIT. Controleer of je Super Nintendo goed is ingesteld en de Super Dany cassette er goed in is gestopt voordat je de machine weer AAN zet.

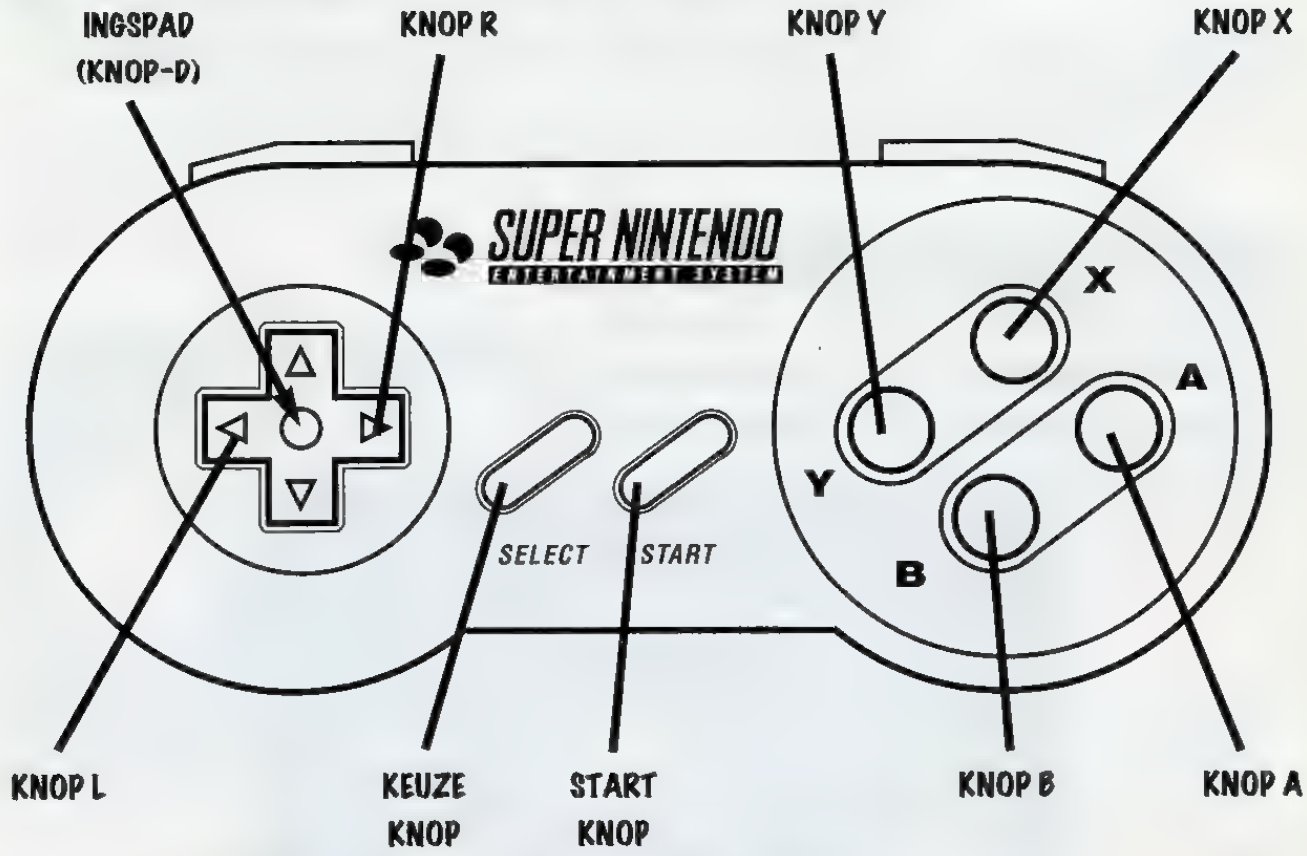
ONTHOUD: Zorg er altijd voor dat je Super Nintendo UIT staat voordat je de Super Dany cassette erin stopt of er weer uithaalt.

SUPER DANY SPELEN

DE BESTURING!

Voordat je begint te spelen, moet je de tijd ervoor nemen om te wennen aan het besturen en de functies van de Super Nintendo Besturingspad Knoppen.

DE SUPER NINTENDO BESTURINGSPAD KNOPPEN



HET VERHAAL TOT NU TOE ...

Het ene moment zitten Dany and zijn vriendjes Mathilde, Marius en Norbert rustig televisie te kijken; het volgende moment.... Zomaar ineens, zonder waarschuwing: FKZOW! De vier vriendjes baden in de gloed van een geheimzinnige straal die op hun wordt gericht door niemand anders dan Doctor TV, de zeer bekende televisie presentator die door alle t.v-omroepen is ontslagen omdat hij .... dit kun je niet op een andere manier zeggen: gek is. Krankzinnig zelfs. Eigenlijk echt knettergek.

De onheilspellende straal van Doctor TV heeft Dany en zijn vriendjes naar zijn middeleeuws kasteel gebracht..... het is niet een echte: dit kasteel is door de computer gemaakt. Maar, jammer genoeg voor Dany en zijn vriendjes, de werkelijkheid van het probleem is echt heel echt: Norbert is gevangengenomen door Doctor TV en zit nu vast in zijn toren. Kunnen Dany en zijn bende vijf levels vol met trucs en vallen door komen om Norbert te bevrijden, uit het kasteel te ontsnappen, EN de wereld voorgoed te bevrijden van de verschrikkelijke Doctor TV?

Jij bent de enige die hier voor kan zorgen! Wees moedig, heldhaftige avonturier, je tijd is gekomen!

HET TITELSCHERM

Hey, daar heb je Dany! Je krijgt twee opties te zien: 'START' en 'OPTIONS'. Alle opties worden op de volgende manier geselecteerd:

HET TITELSCHERM

* Druk op de Besturingspad naar beneden of naar boven om een optie op te laten lichten.

* Druk op de Start Knop om de oplichtende optie te kiezen.

Zoals je misschien al hebt geraden, begin het spel als je START kiest!

HET OPTIESCHERM

Je krijgt drie opties te zien: 'MUSIC ON', 'SOUND ON' en 'EXIT'. Je kunt de muziek en geluiden die je hoort tijdens het spel 'ON' of 'OFF' zetten voordat je 'EXIT' kiest om terug te gaan naar het Titelscherm.

MAAK KENNIS MET DE BENDE

Dany, Mathilde, Marius,en Norbert natuurlijk (die je niet kunt besturen) vormen de bende. Gelukkig heeft elk bendelid een Zeer Speciale Vaardigheid om hen te helpen in moeilijke tijden.

DANY
De leider van de troep. Dany is moedig, slim, trouw en sterk. Zijn Zeer Speciale Vaardigheid is een krachtige Afstand-bedienings Straal - zeer geschikt voor het verwijderen van onprettige wezens uit het spel!

MATHILDE
De vrouwelijke versie van Dany. Mathilde is brutaal en zeer lenig. Haar Zeer Speciale Vaardigheid is een Radslag waarmee ze over Monsters en grote kloven kan springen.

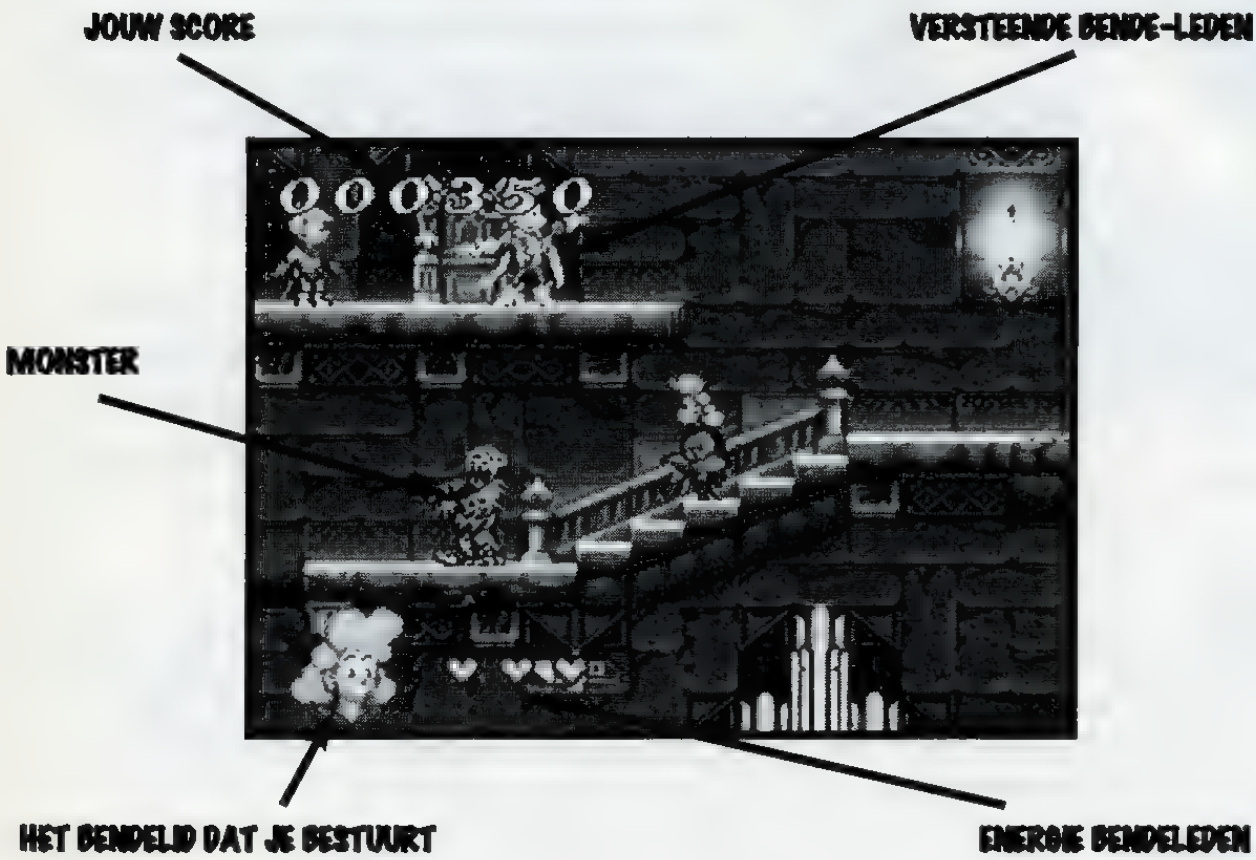
MARIUS
Het kleinste lid van de bende. Marius heeft een grote persoonlijkheid. Hij is scherp en ondeugend, maar hij kan niet erg hoog springen. Zijn Zeer Speciale Vaardigheid past bij zijn lengte: hij kan door kleine doorgangen kruipen die ontoegankelijk zijn voor de andere bendeleden.

NORBERT
De anti-held van de bende. Norbert is een pechvogel en hij is onhandig, maar hij is wel erg aardig - en hij heeft grote problemen!

WAT KRIJG JE TE ZIEN TIJDENS HET SPEL?

Het avontuur van de bende begint diep onder de grond in de kerkers van het kasteel, gaat door in het kasteel zelf, naar boven in de bovenste kamers, daarna over de kantelen totdat ze het hoofdkwartier van Doctor TV bereiken: de Besturings Toren.

Met uitzondering van de Besturings Toren van Doctor TV is elk level verdeeld in drie of vier niveaus. Om een niveau hoger te komen moet een bendelid een televisie vinden. Zo gauw die gevonden is, verlaat de bende automatisch dat niveau. Poeh! In de controletoren van Dokter T.V. gaat alles een beetje anders. Er zijn geen monsters die verslagen moeten worden, maar er zijn een hele boel schakelaars. Al die schakelaars moeten omgeschakeld worden, voordat de bende het level kan verlaten.



HET BENDELID DAT JE BESTUURT

Je kunt alle drie bendeleden besturen, maar slechts één tegelijkertijd. Kijk hoe je kunt wisselen tussen de bendeleden in HET BESTUREN VAN DE BENDE op pagina 26.

VERSTEENDE BENDELEDEN

Terwijl je een bendelid bestuurt, zitten de andere twee vast in steen waar ze blijven staan en niets hun kan gebeuren totdat jij ze gaat besturen.

ENERGIE BENDELEDEN

Weergegeven door hartjes. Elk bendelid begint met drie hartjes; een hartje gaat verloren wanneer een bendelid een Monster aanraakt - of iets anders zeer onplezierigs!. Als een bendelid alle drie harten verliest, wordt hij of zij uitgeschakeld. Als een bendelid wordt uigeschakeld, moet je opnieuw beginnen aan het begin van het niveau. Het is belangrijk om te weten dat je extra energie op kunt pikken tijdens het spel (zie KLEINE HEBBEDINGETJES op pagina 31).

JOUW SCORE

Je krijgt punten voor het verwijderen van Monsters uit het spel. Krijg je de hoogste score?

VOORWERP IN JE BEZIT

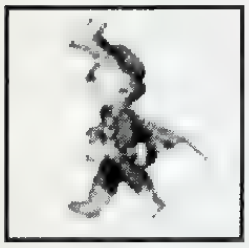
Toont welk voorwerp in het bezit is van het bendelid dat je bestuurt. Wanneer een niveau voltooid is, blijft de energie van de bende hetzelfde en Voorwerpen die ze bezitten raken ze kwijt.

MONSTER

Vermijd ze of, wat nog beter is, ruim ze uit de weg (dat is jouw taak, Dany). Voor meer informatie over de Monsters, zie ENGE MONSTERS op pagina 28.

HET BESTUREN VAN DE BENDE

Onthoud dat je maar één bende-lid tegelijkertijd kunt besturen en dat je alleen maar over kunt schakelen naar een ander bendelid wanneer ze rechtop staan.



LOPEN

Een langzame, ontspannen wandeling over het scherm.

* Druk op je Besturingspad naar LINKS of RECHTS om in die richtingen te lopen.

RENNEN

Een snelle sprint, maar pas op dat je niet tegen iets zeer vervelends oploopt!

* Druk Knop Y in en houd die ingedrukt, daarna druk je LINKS of RECHTS om die richtingen op te rennen.

SPRINGEN

Recht omhoog of naar links of rechts. Merk op dat een bende-lid naar links of rechts gebracht kan worden terwijl hij of zij in de lucht zit.

* Druk Knop B in wanneer het bendelid stil staat om recht omhoog te springen.
* Druk Knop B in wanneer het bende-lid naar links of naar rechts gaat om die kanten op te springen.

BUKKEN

Handig voor het ontwijken van Monster schoten, en het oppikken van Voorwerpen (zie KLEINE HEBBEDINGETJES op pagina 31). Wanneer een bendelid boven een Voorwerp staat, buk je om het op te pakken.

* Druk NEER in op je Besturingspad om het bendelid te laten bukken - en een Voorwerp op te laten pakken wanneer ze daar boven staan.

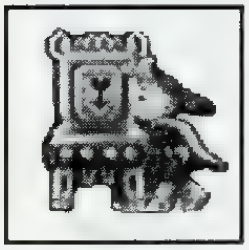
SCHAKELAARS OMZETTEN

Let op schakelaars op de muren: ze zorgen ervoor dat er dingen gebeuren!

* Druk de Besturingspad OP en houd deze ingedrukt om tegenover de schakelaar te komen.
* Druk Knop X in om de schakelaar aan of uit te zetten.

HOU VAST!

Wanneer een bendelid dichtbij de rand van een platform is, zal hij of zij korte tijd aan de rand blijven hangen voordat hij of zij valt. Druk op je Besturingspad OP in om op het platform te klimmen.



VOORWERPEN DUWEN

Het is simpel: een Voorwerp dat verplaatst kan worden, wordt van zijn plaats geduwd wanneer het bendelid er tegenop loopt of rent.

ZEER BIJZONDERE VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN

Voor de details van de Zeer Bijzondere Vaardigheden word je verwezen naar MAAK KENNIS MET DE BENDE op pagina 23.

* Druk Knop X in om de Zeer Bijzondere Vaardigheid van het bendelid te gebruiken.

ANDERE BENDELEDEN BESTUREN

Het is belangrijk om te weten dat je niet een ander bendelid kunt gaan besturen wanneer Marius aan het kruipen is.

* Druk Knop L of R in om het bendelid te veranderen in diegene die je wilt gaan besturen.
* Druk één van de andere knoppen in om het bendelid te gaan besturen.

OH NEE! HET IS HELEMAAL VERKEERD GEGAAN!

Maak je geen zorgen: begin gewoon opnieuw met het niveau. Hoe? Op deze manier....

WACHT EVENTJES!

Als je een korte pauze wilt, maar het spel niet op wilt geven, bevries je het spel. Het is niet verstandig om Super Dany te lang versteend te houden.

* Druk de Start Knop in om het spel te bevriezen; het scherm zal donker worden en je krijgt een menu te zien.

* Druk op je Besturingspad OP in om continue te selecteren. Bevestig de keuze met de Start Knop.

* Druk op je Besturingspad NEER in om restart te selecteren. Je keert terug naar het begin van het level en je kunt het hele level weer opnieuw proberen.

DE LEVELS

Pas op voor bouwvallige platforms, dodelijke vloeistof and prikkers. En probeer niet een gezellig praatje met de verschillende Monsters te maken, ze doen zeer! Hier zijn een aantal monsters die je tegen zult komen.

ENGE MONSTERS

Een Monster gaat flitsen om aan te geven dat hij gewond is.

REUZE RATTEN
Vind je voornamelijk in the ondergrondse gangen, soms in groepen van wel vijf ratten. Pas op! Dany, buk voordat je ze neerschiet!

KOBOLDEN
Hun lelijke gezichten zijn verwrongen door haat, ze dragen een leren wapenrusting en gebruiken puntige pieken. Kobolden vind je ondergronds en in het kasteel. Soms zijn ze met zijn tweeën. Wees op je hoede! Wanneer ze een bendelid

zien, vallen ze aan. Sommige Kobolden hebben schilden als bescherming tegen beschietingen, dus, Dany, als je wilt winnen moet je ze van achteren beschieten.

REUZE SPINNEN

Ze zitten onder de grond en in het kasteel. Pas op: ze weven webben en zullen proberen om bendeleden te vangen. Raak de spinnewebben niet aan want dan verlies je energie. Dany, schiet op het web om het te vernietigen!

REUZE SCHORPIOENEN

Deze engerds zitten onder de grond en in het kasteel en als er een bendelid in hun buurt komt gaan ze erop af. Een Schorpioen schiet met zijn staart. Je kunt ze alleen met vier lage schoten uit het spel verwijderen die zo snel mogelijk achter elkaar moeten worden afgeschoten want anders weigeren ze om te verdwijnen. Het is belangrijk om te weten dat Mathilde een Schorpioen als springplank kan gebruiken en het beest korte tijd kan verlammen.

COBRA

Pas op! Het zal proberen om de bendeleden te hypnotiseren met zijn hypnotische straal.

ZOMBIES

Deze verschuilen zich in de ondergrondse gangen, in het kasteel en op de kantelen. Ze zijn soms wel met zijn vijven. Dany, een Zombie raakt niet echt onder de indruk van jouw Afstandsbedienings Straal, dus kom niet te dichtbij! Om voorbij een Zombie te komen moet je proberen een andere route te vinden, of anders moet je een val activeren of een muur openen.

MUMMIES

Vind je in doodskisten in het kasteel en op de kantelen. Voorzichtig: als een Mummie ontploft, ontstaat er een dodelijke stofwolk, dus blijf uit de buurt. Een Schild houdt een Mummie niet tegen.

SKELETTEN
Ze zwerven door de ondergrondse gangen, het kasteel en de kantelen. Dany, gebruik je Afstandsbedienings Straal wanneer een skelet zijn zwaard heft en zijn schild naar beneden haalt. Pas op! Niet alle skeletten blijven uitgeschakeld...

Wees ook op je hoede voor Krassende Heksen, Harnassen, Vleermuizen, Roofvogels, Apen, Stenen Waterspuwers, en Tover Zwaarden.

PAS OP VOOR VALLEN!

Ja hoor, er zijn heel veel vervelende vallen die je moet vermijden, lees het volgende zodat je er in ieder geval iets vanaf weet.

MUREN
Gewoonlijk versperren ze de weg, maar door de juiste schakelaar om te zetten, kun je sommige muren op en neer laten bewegen.

STAPSTENEN
Sommigen werken als een lift wanneer een schakelaar wordt omgezet; anderen vallen uit elkaar onder het gewicht van Dany of Mathilde.

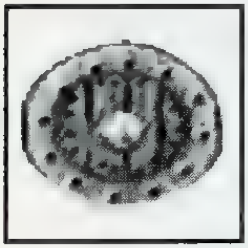
TRAPPEN
Sommigen brokkelen af, bij sommigen ontbreken er treden, en anderen veranderen in glijbanen!

WATER
Niemand van de bende kan zwemmen, dus ga niet het water in!

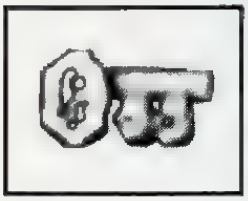
LAVA
Raak het niet aan - het brandt. Soms kun je stapstenen gebruiken om over de Lava te komen.

KLEINE HEBBEDINGETJES

Jawel, hier en daar in het spel kun je Voorwerpen vinden. De meeste Voorwerpen kun je oppakken; anderen kun je rondduwen. Pak de volgende Voorwerpen op en probeer er achter te komen waarvoor je ze kunt gebruiken (de Voorwerpen worden automatisch op de juiste plaats gebruikt). Het is belangrijk om te weten dat een bendelid maar één Voorwerp in zijn bezit kan hebben; wanneer er een nieuw voorwerp wordt opgepakt, wordt het oude voorwerp weer neergeleged. Je moet ook onthouden dat een Voorwerp maar één keer gebruikt kan worden in elk niveau.



SCHILD
Het zal voor het bendelid verschijnen om hem of haar te beschermen tegen de schoten van het Monster. Een bendelid kan alleen maar lopen wanneer het Schild wordt gebruikt.



SLEUTEL
Niet alle deuren zijn gesloten, maar alleen de sleutels zullen die deuren openen die niet op een andere manier geopend kunnen worden.

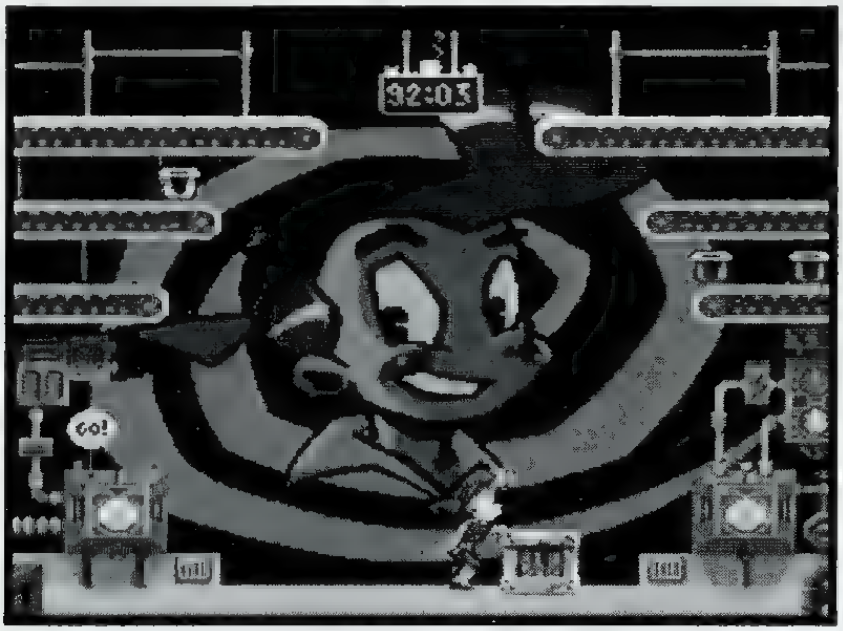
TOVERDRANKJES
Ze zijn er in drie verschillende kleuren en geven energie of kosten energie (harten).
Blauw Drankje Levert één hart.
Rood Drankje Levert alle drie harten.
Groene Drankje Levert twee harten, of kost ééntje! Durf je het te proberen?

HELM
Biedt bescherming tegen vliegende Monsters. Jakkes!

FLUIT
Wanneer het Cobra Monster verschijnt, zal dit instrument het een korte tijd in een trance brengen.

HET BONUSSPEL

In bepaalde niveaus zijn er bonusspelen die je kunt bereiken via de bonusdeur. In het Bonusspel zie je Dany in een Yoghurt Fabriek waar hij de yoghurtpotjes in kratten op moet vangen.



HET BONUSSPEL

Kun je Dany over het scherm sturen om de vallende potjes in het krat op te vangen? Vang zoveel mogelijk voor bonuspunten!

HELP! IK WORD HELEMAAL GEK!

SPEELADVIES VOOR GEKWELDE GEESTEN

* In het allereerste niveau moet je wennen aan het besturen van de verschillende bendeleden.

* Wanhoop niet als je vast komt te zitten! Probeer het nog een keer, en blijf proberen totdat het goed gaat! Het klinkt misschien wel een beetje stom, maar soms is het verstandig om iets anders te doen totdat je ineens weet wat je moet doen.

* Merk op dat een bendelid achteruit wordt geslagen wanneer hij of zij door een Monster wordt geraakt.

* Sommige Voorwerpen, kratten bijvoorbeeld, kunnen geduwd worden en je kunt erop gaan staan. Vooral klein Marius kan dan gemakkelijker op anders onbereikbare plaatsen komen.

* Onthoud dat Dany tegelijkertijd springen en schieten kan.

* Neem een aanloop voor een langere sprong.

* Pas op voor alle prikkers. Ze kunnen direct een bendelid vloeren.

* Pas op: het lijkt alsof je sommige Voorwerpen zonder gevaar aan kunt raken maar dat is niet zo.

* Het kan handig zijn om een kaart te maken van elk niveau, waarop je aangeeft waar de Monsters en Voorwerpen zitten.

* Je kunt de Tover Zwaarden tegenhouden door de juiste schakelaar om te zetten. Het is belangrijk om te weten dat bendeleden gewond raken wanneer ze te ver vallen. Mathilde is het taaist en Dany het zwakst. Probeer er achter te komen hoe ver elk bendelid kan vallen voordat ze uitgeschakeld worden. En maak daarna niet teveel foutjes wanneer je in het echt aan het spelen bent!

* Wanneer Mathilde tegen een Monster opbotst terwijl ze radslagen maakt, wordt ze neergeslagen. Maar als ze tegen een Voorwerp (een stoel bijvoorbeeld) opbotst terwijl ze radslagen maakt, wordt het Voorwerp een soort springplank en gaat ze hoger de lucht in!

ZORG GOED VOOR JE SUPER DANY CASSETTE!

Als je Super Dany niet speelt, moet je ervoor zorgen dat de cassette in zijn doosje blijft om beschadiging te voorkomen.

* Stel de cassette niet bloot aan water, vuil of buitensporige hitte of kou. Zorg ervoor dat een natte cassette weer helemaal droog wordt voordat je hem gaat gebruiken.

* Probeer de cassette niet uit elkaar te halen.

* Buig de cassette niet en ga er niet mee gooien of smijten.

* Je kunt een vuile cassette schoonvegen met een zachte doek die je in een sopje een beetje hebt natgemaakt. Gebruik nooit parafine olie, verfverdunners, spiritus of gelijksoortige oplosmiddelen.

Dit product wordt gewaarborgd voor een periode die bepaald wordt door de wetten in jouw land. Dit heeft geen effect op je wettelijke rechten. Virgin Interactive Entertainment behoudt zich het recht om verbeteringen aan te brengen in het product dat wordt beschreven in deze handleiding, op elk moment en zonder aankondiging. Virgin Interactive Entertainment biedt geen uitdrukkelijke of geimpliceerde garanties met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor wat voor doel dan ook.

Virgin Interactive Entertainment SARL
233 Rue de la Croix Nivert
75015 Paris
France

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON